

## 103-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資料

課程名稱	電腦影音計劃	科目序號/代號	3183 /VDB3018
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)AB /G505
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	馮偉中 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	進修學士班 / 視覺傳達設計學系 /3年1班		

### 課程簡介與目標

引導同學實際操作數位後製作軟體AfterEffect,讓同學能在剪接理論與後製技法的啟發下,能實際應用個人的數位後製作的影音剪輯創作上。

### 課程大綱

如何運用AE製作CUTOUT Animation。期待藉由這堂課的作業練習讓同學能更熟悉After Effects的操作與運用層面。

從設計一個動畫角色，分解身體各個關節，置入電腦軟體，再將它設定關鍵影格，最後讓它動起來，並透過動畫角色的表演，達到戲劇的效果。

### 基本能力或先修課程

illustration  
photoshop  
premiere

### 課程與系所基本素養及核心能力之關連

社會責任

-  創新專業知識能力
-  專案組織企劃製作力
-  資訊技術運用能力
-  跨領域團隊合作能力

## 教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
創新專業知識能力	30	媒體實作能力 專案分析與企劃能力 作品創新與行銷能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	30
專案組織企劃製 作力	30	具備視覺藝術思辨能力 與美學判斷力 執行與表現能力 具備構思、發展與完 成創作計畫之能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	30
資訊技術運用能 力	30	想像力與創意思考 訊息分析與檢索力 數位創新與發展能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	30
跨領域團隊合作 能力	10	解決實際問題之應變能 力 團隊合作與溝通協調能 力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	10

## 成績稽核

課程參與度: 30%

成品製作: 30%

作業: 30%

分組報告: 10%

## 書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
教科書	自製教材	馮偉中

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	adobe AfterEffect軟體介面及功能介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	路徑動畫實作：汽車爬山範例，2D動畫的運鏡	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

3	進階圖形編輯微調:加速與減速	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	剪紙動畫的製作原理與特質	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	數位剪紙動畫流程介紹-親子關係運用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	數位剪紙動畫-走路與跳躍練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	3D圖層的運用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	3D攝影機與燈光的運用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	剪紙動畫期中發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	剪紙動畫欣賞	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	期末剪紙動畫分鏡發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	角色設定發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	場景設定發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	美術風格與動作測試發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	作業進度檢討1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	作業進度檢討2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	作業進度檢討3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作業發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)